

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemanfaatan teknologi informasi di berbagai bidang sangat diperlukan guna membantu proses pekerjaan seseorang, organisasi, atau perusahaan. Dengan adanya penerapan teknologi teknologi tersebut, akan sangat mempercepat pekerjaan yang tadinya dibuat secara manual dapat dikerjakan secara komputerisasi sehingga akan membuat proses kerja lebih cepat, data yang terstruktur, dan hasil yang optimal.

CV. Apik Meubel Furniture merupakan perusahaan yang berlokasi di Desa Bangsri Jepara dan memulai usaha pembuatan barang Furniture sejak tahun 1998. Adapun barang yang dijual meliputi meja, kursi, buffet, tempat tidur, almari, dan kerajinan furniture lainnya. Informasi yang di berikan CV. Apik Meubel Furniture hanya bisa mempromosikan sekitar wilayah tertentu di jepara degan cara penawaran manual dalam hal penjualan, dengan demikian informasi hasil kerajinan juga harus menjangkau kepada pelanggan berdasarkan wilayah yang di jangkau oleh CV. Apik Meubel Furniture. Kesulitan pelanggan untuk memperoleh informasi mengenai data produk merupakan salah satu kendala yang dihadapi karena untuk melihat informasi mengenai produk yang dibutuhkan, pelanggan harus datang ke toko untuk mengetahui informasi secara terperinci. Hal ini menyebabkan banyak waktu terbuang yang dibutuhkan pelanggan untuk memperoleh informasi. Selain itu untuk melakukan pemesanan atau pembelian, pelanggan juga dipersulit dengan tidak adanya sistem yang mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan atau pembelian selain dengan datang langsung ke tempat. Kendala seperti ini akan berdampak pada berkurangnya niat pelanggan untuk melakukan transaksi pada pelanggan yang tidak mendapatkan informasi mebel di zaman serba praktis ini.

Adapun manfaat yang diperoleh jika menerapkan system komputerisasi untuk produksi dan pemesanan, yaitu membantu karyawan dalam melihat stok

bahan dan stok produk secara cepat dan akurat. Membantu menampilkan atau memberi peringatan stok yang habis. Dapat membantu menentukan harga pokok penjualan sesuai dengan harga bahan dan biaya produksi. Selain itu, dapat juga digunakan sebagai media promosi dan pemesanan produk.

Berdasarkan uraian di atas, maka akan membuat suatu sistem informasi pemesanan dan produksi barang furniture pada CV. Apik Meubel Furniture. Adapun judul yang akan penulis gunakan dalam penyusunan tugas akhir ini yaitu “Sistem Informasi Produksi dan Pemesanan Barang Furniture pada CV. Apik Meubel Furniture Berbasis Web”

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penulis mencoba membahas pokok permasalahan yang perlu dirumuskan dalam penelitian ini adalah masih dilakukannya proses manual dalam kegiatan produksi dan pemesanan di CV. Apik Meubel Furniture. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah system informasi produksi dan pemesanan di CV. Apik Meubel Furniture.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan. permasalahan dibatasi pada beberapa hal antara lain:

- a. Data-data yang akan digunakan meliputi data produk, data customer, data pemesanan, data pembayaran.
- b. Proses yang terjadi meliputi :
 1. Proses pemesanan yang terdiri dari pemilihan produk, penentuan jumlah pesanan (quantity produk), membayar DP atau uang muka 30%.
 2. Proses produksi yang terdiri dari pembuatan produk sampai penentuan harga.
 3. Proses pengiriman dan pembayaran.
- c. Output yang dihasilkan yaitu laporan produk, laporan customer, laporan pemesanan, laporan pembayaran.

1.4 Tujuan Skripsi

Tujuan dari skripsi ini yaitu untuk membangun sistem informasi produksi dan pemesanan furniture pada CV. Apik Meubel Furniture berbasis web dengan harapan mampu untuk memberikan kemudahan pada CV. Apik Meubel Furniture dalam pengelolaan data produksi dan pemesanan produk.

1.5 Manfaat Skripsi

Diharapkan dapat menambah referensi dan informasi mengenai informasi penyewaan gerabah catering khususnya bagi mahasiswa yang akan menyusun tugas akhir atau skripsi dengan materi yang sama.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara :

1.7 Metode Pengumpulan Data

a. Sumber Data Primer

Data yang diperoleh secara langsung dari obyek penelitian baik melalui pengamatan, pencatatan terhadap obyek penelitian. Meliputi :

1. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap peristiwa yang terjadi secara langsung.

2. Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan sumber data atau pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian.

b. Sumber Data Sekunder

Data yang diambil secara tidak langsung dari objek penelitian. Data ini diperoleh dari buku-buku, dan literatur-literatur. Meliputi :

1. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku-buku atau literatur yang sesuai dengan tema permasalahan, misalnya buku atau literatur tentang pemesanan dan produksi.

2. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, dan sumber informasi lain, misalnya alamat url dari jurnal yang ada di internet, definisi analisis kebutuhan berdasarkan penelitian.

1.8 Metode Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan sistem ini menggunakan Model SDLC (System Development Life Cycle) air terjun (*waterfall*). Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisa, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

a. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

b. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multilangkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

c. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

e. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan kita sudah dikirim ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru. Namun dikarenakan waktu yang diperlukan untuk pelaksanaan pemeliharaan secara *continue* dan terbatasnya waktu untuk menyelesaikan skripsi sehingga bisa di ikutsertakan dalam sidang skripsi, maka proses ini tidak di ikutsertakan.

1.9 Metode Perancangan Sistem

Pada tahap ini, perancangan sistem menggunakan *Unifed Modelling Language* (UML). Pemodelan ini meliputi :

a. *Use Case Diagram*

Use case diagram menggambarkan apa yang akan dilakukan oleh sistem yang akan dibangun dan siapa yang berinteraksi dengan sistem.

b. *Class Diagram*

Class diagram menunjukkan hubungan antar kelas dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan.

c. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menjelaskan secara detail urutan proses yang dilakukan dalam sistem untuk mencapai tujuan dari *use case*, interaksi yang terjadi antar obyek, operasi apa saja yang terlibat, urutan antar operasi, dan informasi yang diperlukan oleh masing-masing operasi.

d. *Activity Diagram*

Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alur berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

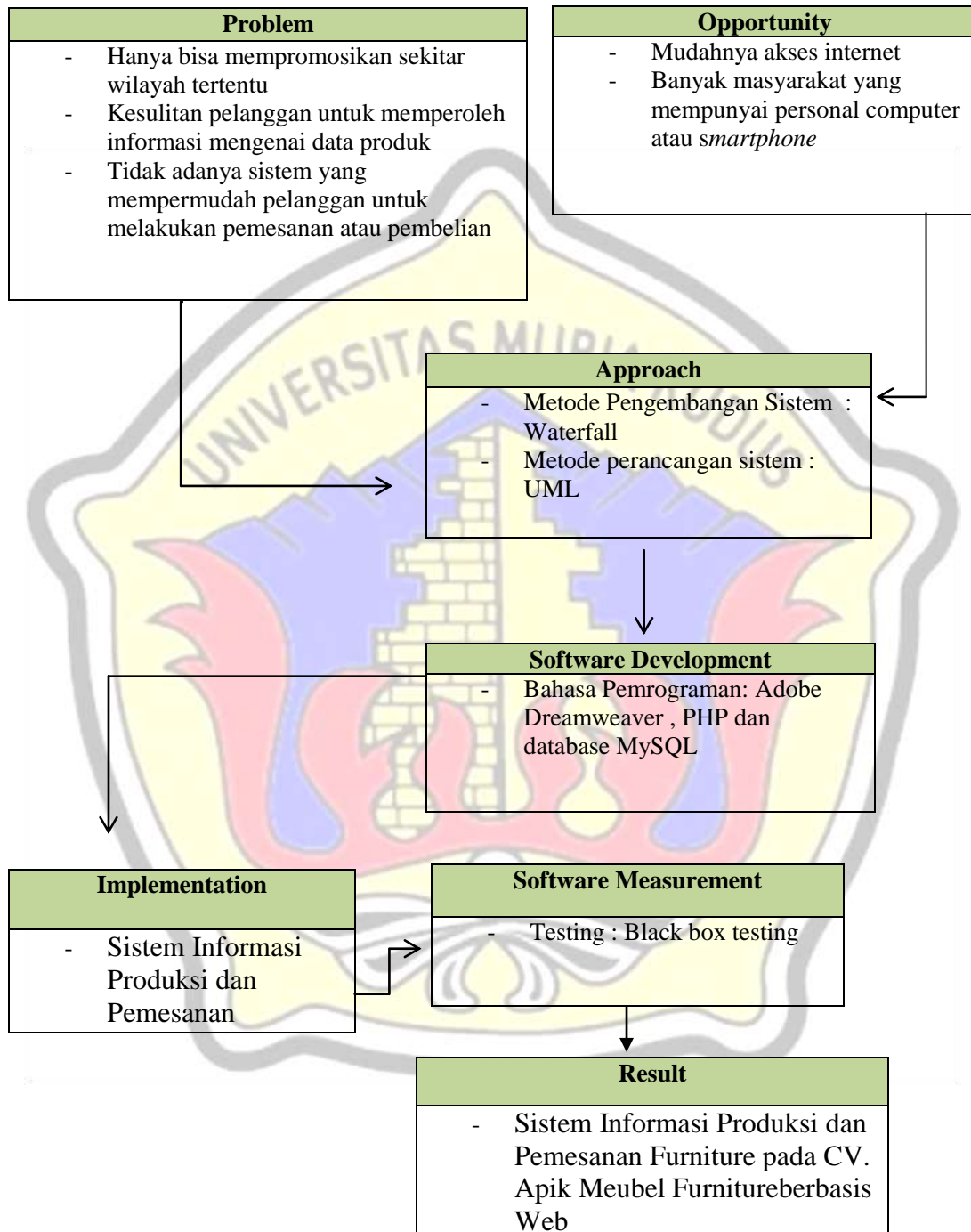
e. *Statechart Diagram*

Statechart diagram menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu *state* ke *state* lainnya) suatu objek pada sistem sebagai akibat dari stimuli yang diterima. Pada umumnya *statechart diagram* menggambarkan kelas tertentu (satu kelas dapat memiliki lebih dari satu *statechart diagram*).



1.10 Kerangka Pemikiran

Berikut penjelasan kerangka penelitian aplikasi penyewaan gerabah pestasebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran